Disney
SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS
FINAL MIX+

キャラクター紹介

SORA【ソラ】

主人公。15歳の少年で、"キーブレードに選ばれし者"として、この世界におこる事件の解決と、いなくなった親友『リク』、そして故郷であるデスティニーアイランドに残してきた『カイリ』との再会を果たすべく、旅を続けている。陽気な性格で、単純だが正義感は人一倍強い。

GOOFY【グーフィー】

ディズニーキャッスルで王様に仕える王宮騎士隊長で、ソラ、ドナルドと共に旅に出ている。他の二人が気づかないことに気づいたり、時々勘を働かせて冷静な判断をすることもあるが、基本的にはのんきでおとぼけ者。

DONALD DUCK【ドナルド ダック】

ディズニーキャッスルで王様に仕える王宮魔導士。現在は、世界におきた事件の調査のために行方不明になった王様を探して、主人公ソラと共に旅に出ている。おしゃべりで気分屋、そしてちょっぴり短気。

KING MICKEY【王様】

世界におきた事件にいち早く気づき、調査のために旅立ったディズニーキャッスルの王様。闇の世界に『リク』と共に残り、ソラたちとは別行動で調査を続けている。

ロクサス

始まりの街「トワイライトタウン」に住む少年。親友の『ハイネ』、『ピンツ』、『オレット』と残り少ない夏休みを満喫しているが、身の回りにおこる不思議な出来事に不安を感じている。

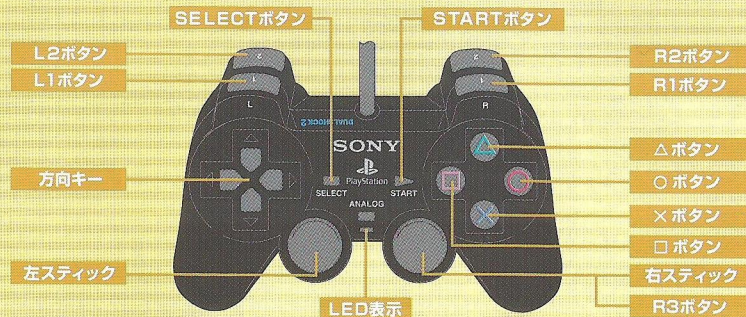
ハートレス（シャドウ）

容赦なく襲いかかる、"心なき者"と呼ばれる謎の存在。前回の旅でも、何度もソラたちを苦しめた。

XIII機関

黒コートをまとった謎の集団で、ノーバディを配下に付けて現れる。名前のとおり「13人」で構成されているが、既にソラたちによって約半数が倒されている。

コントローラの操作方法

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用。ゲームをプレイしている間は常にアナログモードで、LED表示は赤色です。また振動機能のON／OFF設定は、ゲームの最初とメニュー画面のコンフィグで行うことができます。アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）以外のコントローラでの動作は保証いたしませんので、ご了承ください。『KINGDOM HEARTS II Final Mix』の操作方法は、フィールドでの操作は以下のとおりですが、ワールド間を移動する「グミシップ」に関しては別の操作が必要になります。くわしくはP16以降をご参照ください。

※コントローラ端子1にのみ対応

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

ボタン	操作
L1ボタン	ショートカットコマンドの開閉（「メニュー」の「カスタマイズ」で振り分けた魔法やアイテムを○ボタン、△ボタン、□ボタン、×ボタンとの組み合わせで使用可能）
L2ボタン	押している間、右スティックの操作がカメラ移動からコマンド操作に変更。（方向キーと同じ）R3ボタンで決定。（○ボタンと同じ）　※コンフィグで設定可能
R1ボタン	ロックオンの指定・解除（ロックオン中はR2ボタンを押しながら右スティックでターゲット切り替え）
R2ボタン	「メニュー」の「コンフィグ」で「フィールドカメラ」を「オート」にした場合、押している間カメラの動きを固定。（「フィールドカメラ」を「マニュアル」にした場合、押している間は「オート」）
R3ボタン	操作キャラクターの後方へ視点移動（ロックオン中はカメラを対象物の中央に移動）／L2ボタンを押している間コマンドの決定　※コンフィグで設定可能
方向キー	カーソルの移動、コマンド選択の変更
左スティック	操作キャラクターの移動（少し倒すと「歩き」、大きく倒すと「走り」）／メニュー画面でカーソルの移動
右スティック	カメラの回転／L2ボタンを押している間はコマンド選択の変更　※コンフィグで設定可能
STARTボタン	【フィールド時】メニュー画面の開閉　【バトル時】ポーズ/ミッションバトルの時は内容確認【イベント時】ポーズ・イベントスキップの選択
SELECTボタン	操作キャラクターの主観視点に変更・戻る
○ボタン	決定／ショートカットコマンドに使用（L1ボタンと組み合わせで）
△ボタン	リアクションコマンドの実行（コマンド上部に表示されている時のみ）／ショートカットコマンドに使用（L1ボタンと組み合わせで）
□ボタン	装備しているアビリティの使用／ショートカットコマンドに使用（L1ボタンと組み合わせで）
×ボタン	キャンセル／ジャンプ／離す（ぶら下がり時）／装備しているアビリティの使用／ショートカットコマンドに使用（L1ボタンと組み合わせで）

ゲームの始め方

スタートメニュー

デモ画面終了後、または途中でいずれかのボタンを押すと、スタートメニューの画面になります。ゲームをはじめから遊ぶときは「NEW GAME」を、セーブデータから始めるときは「LOAD」を選んでください。

「NEW GAME」スタート時には、「ゲームモードの選択」、「振動機能のON/OFF」、「サウンドタイプ」の設定ができます。「ゲームモードの選択」はゲームスタート時に設定すると、途中で変更することができませんのでご注意ください。「振動機能のON/OFF」、「サウンドタイプ」は、メニューが開けるようになってからは「コンフィグ」で設定の変更ができます。

<サウンドタイプについて>

サウンドは、モノラル／ステレオ／ドルビープロロジックⅡのいずれかを選択できます。「KINGDOM HEARTS Ⅱ Final Mix」はドルビープロロジックⅡでサウンドを楽しむことができます。

"プレイステーション 2"のDIGITAL OUT(OPTICAL)(光デジタル出力)端子またはAV MULTI OUT(AVマルチ出力)端子を対応システム(AVアンプ等)に接続した場合、サラウンド音声がお楽しみいただけます。お手持ちの機器にプロロジックⅡデコード機能がある場合は5ch音声、プロロジックの機能がある場合は4ch音声となります。従来のステレオ2ch音声としても再生できます。

※詳しくはお手持ちのAVアンプ等の取扱説明書をお読みください。

セーブとロード

このゲームのセーブファイルは、"プレイステーション 2"専用メモリーカード(8MB)の容量を155KB以上使用します。MEMORY CARD差込口(1､2どちらでも可)に、"プレイステーション 2"専用メモリーカード(8MB)を差し込んだ後、セーブ(P9参照)やロードを行ってください。※「KINGDOM HEARTS Ⅱ」のセーブデータはご使用できませんので予めご了承ください。

コンティニューとロードゲーム

操作キャラクターのHPが無くなる、またはミッションに失敗した際は「コンティニュー」／「ロードゲーム」の選択画面になります。コンティニューは、戦闘不能になったフィールドに入ってきたところから再開できます(バトルによっては少し手前まで戻ることもあります)。ロードゲームはセーブしてあるファイルのいずれかを選択して始められます。

ゲームの進め方

画面の見方

リアクションコマンド
バトル中に発動できる技、何か調べられそうなもの、話しかけられるキャラクターがいるところなどでは、△のマークが出現します。△ボタンを押すと実行されます。

コマンド
選択することによって様々な行動が可能です。リアクションコマンドは最上部に表示されます。(バトル中の連携技などで最下部が変化することもあります)

ナビマップ
簡易マップです。(詳しくはP9を参照)

パーティーのパラメーター
パーティーメンバーの状態を表すパラメーターです。

操作キャラクターのパラメーター
操作キャラクターの状態を表すパラメーターです。(詳しくはP8を参照)

コマンドについて

コマンドを選択することによって様々なアクションが可能です。残りMPやドライヴゲージの蓄積状況などによっては選択できないことがあり、その場合はグレーに反転しています。コマンドは、方向キー左を押すことで切り替わります。

コマンド	内容
たたかう	武器をふります。
まほう	魔法を使用します。(P13へ)
しょうかん	強力な仲間を呼びます。(P13へ)
アイテム	アイテムを使用します。(P15へ)
チェンジ	パーティーメンバーを入れ替えます。
ドライヴ	変身し、能力が変化します。(P11へ)
れんけい	仲間との連携技が発動します。(P12へ)

<リアクションコマンド>

何か調べられそうなもの、話しかけられるキャラクター、バトル中などに、自動で対象に△マークが表示され、コマンドの上部に実行可能なアクションが表示されます。タイミングよく△ボタンを押すことによって様々なアクションが可能です。特にバトル中は有利になることが多いようです。

パラメーターの見方

緑色のゲージはHPを表します。一定値以下になると警戒アラームがなり、赤く点滅します。全て消費するとゲームオーバーになります。青いゲージはMPを表します。MPは魔法や連携技を使用すると消費されます。全て消費するとピンク色に変化し、使用ができなくなりますが、時間経過などで使用可能な状態に戻ります。オレンジ色のゲージは「DRIVE」ゲージです。一定値までたまった状態で、ドライヴや召喚(召喚魔法入手後)が可能になります。ドライヴはフォームによって必要な値が異なります。(ドライヴについて、詳しくはP11参照)

各ゲージは様々な回復方法があります。

- 『HPゲージ』HP回復プライズ/アイテム/回復魔法/セーブポイント(全回復)/ドライヴ時
- 『MPゲージ』MP回復プライズ/アイテム/セーブポイント(全回復)/ドライヴ時/時間経過
- 『DRIVEゲージ』DRIVE回復プライズ/アイテム/敵を攻撃する

ターゲットとロックオン

R1ボタンでロックオン!

相手に黄色のターゲット(図参照)が表示されているときは、操作キャラクターはその敵に向かってアクションします。ターゲットは操作キャラクターの近くの敵に表示されます。また、R1ボタンを押すと特定の敵にロックオンし、カメラが自動で敵を追いつづけます。もう一度R1ボタンを押すとロックオンは解除されます。※ロックオン中はR2ボタンを押しながら右スティックでターゲット切り替え可能

メニューについて

STARTボタンを押すとメニュー画面が開きます(バトル中など、開かない場合もあります)。メニュー画面では、アイテムの使用や装備、装備品の交換、アビリティの装備など様々なことができます。詳しくはそれぞれの項目の解説ページをご覧ください。

<ジミニーメモについて>
この冒険に同行しているジミニーがつけているメモです。ゲームが進むにつれて、いろいろなことをメモしていきます。

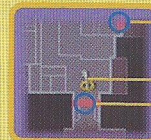
<コンフィグ>
ゲームのプレイ環境を変更できます。

移動とアクション

フィールドでは通常の移動の他に、ジャンプをすることによって行けるところもあります。ジャンプ中に建物のへりなどに触れるとぶら下がることができ、左スティックを上に倒すとそのまま登ることが可能です(×ボタンで離します)。

フィールドにあるドアなどには、入ることができるものと、そうでないものがあります。入れる場所では画面下に地名が表示されます。最初は入れなくても、やがて入れるようになる場所もあります(初めて訪れる場所は「???」で表示され、一度入ったことがある場所は地名が表示されます)。

<宝箱>
フィールドには様々な所に宝箱があります。回復アイテムや合成用のアイテムなどのほか、ナビマップ(地図)が入っていることもあります。宝箱はバトル中でも開くことができます。

<ナビマップ>
イベント中や宝箱から手に入るナビマップは、入手後に画面右上に表示されます。地形や操作キャラクターの向き、マップジャンプポイントを確認することができます。

マップジャンプポイント

キャラクターの向き

セーブポイント

フィールドには様々な場所にセーブポイントがあります。セーブポイントでは、セーブの他に、HP、MPの回復や、ワールドマップに行くことができます。

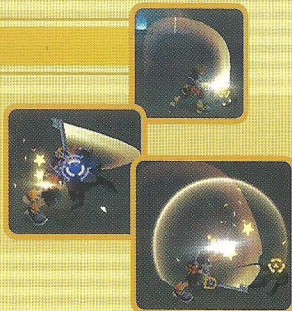
※セーブポイントには2種類あり、Aタイプは上記の行動がすべて可能ですが、Bタイプはワールドマップに出られません。

Aタイプ

Bタイプ

『KINGDOM HEARTS II Final Mix』では、移動しているフィールドがそのままバトルフィールドになります。バトルはリアルタイムで進み、「アイテム」や「まほう」などのコマンド選択中もとまらず、敵からダメージを受けることがあります。また、バトル中はコマンドが黄色く光ります。特定のボス戦など、そのバトルを回避できない場合は赤色に光ります。

コンボについて

「たたかう」を選んだ状態で、タイミング良く○ボタンを押すと、行動待ちの隙がなくなり攻撃が連続する「コンボ」が発生します。基本的には3回まで連続します（装備しているアビリティなどによってはそれ以上、またはそれ以下になることもあります）。

経験値とプライズ

敵を倒すと経験値がそのつど入り、一定値を超えるとレベルアップします。経験値が入ると敵の頭上に獲得ポイントが表示され、画面左上に次のレベルに必要な数値が「NEXT LV」という形で表示されます。また、特定のバトルをクリアすることでも「ボーナスレベル」として操作キャラクターの能力が上がったり、新しいアビリティを覚えたりします。マニーを拾った場合も同様に画面左上に表示されます。

<プライズ>

敵を倒すと経験値以外にさまざまなもの（プライズ）を落とします。プライズでしか入手できないものもあります。プライズの大きさは、効果の大きさや金額の大きさを表しています。

 「DRIVE」ゲージを回復します。

 HPを回復します。

 マニー（お金）です。（所持マニーの合計はメニュー画面の左下に表示されます。）

 MPを回復します。

 中にはさまざまなものが入っています。何種類かあります。

ドライヴについて

パラメーターの「DRIVE」ゲージが一定値までたまった状態で、コマンドから「ドライヴ」が選択可能になります。ドライヴを発動すると、見た目も能力も異なるフォームにチェンジすることができます。チェンジ後は「FORM」ゲージが徐々に減り、0になるとスタンダードフォームに戻ります。ドライヴは仲間の力を借りるので、その間特定の仲間がいなくなることがあります。また、一緒にいる仲間によって、チェンジできるフォームの種類が変わり、フォームの種類によっては、特定のコマンドが選択できなくなります。

また、フォームのレベルと共にレベルアップするアビリティ（グロウアビリティ）は、フォームチェンジを行わなくても装備できるアビリティです。さらに、フォームチェンジしたときに左手に装備する武器（サブウェポン）は、右手用と合わせて2本分の攻撃力とアビリティが使えるようになります。

※サブウェポンのアビリティはそのフォームにチェンジした時のみ有効

MPチャージについて

MPチャージはMPが無くなったときに、全快してくれる機能で、残りMPがMPを消費する技の分量に達していなくても発動可能な場合もあります。MPを全て使い切ると、ゲージがピンク色になっている間、「DRIVE」ゲージのたまる速度が速くなるという利点があります。状況に応じてうまく利用しましょう。MPチャージする技は「メニュー」の「カスタマイズ」から任意に選択することができます。

パーティーメンバーの行動

パーティーメンバーは、オートで行動します。メニューにある「カスタマイズ」機能を使うと、パーティーメンバーの行動を、ある程度設定することもできます。パーティーメンバーは、交代できるキャラクターがいる場合はいつでもコマンドの「チェンジ」で入れ替えができます。

※「メニュー」の「パーティー」でも交代可能

バトルガイド(2)

連携技について

ドナルド、グーフィーや、各ワールドのキャラクターがパーティーメンバーにいてMPが残っている場合、コマンドから「れんけい」を発動できます(アビリティ「オートれんけい」を装備している場合は、リアクションコマンドからも発動可能)。連携技はキャラクターによって異なりますが、ほとんどの場合は発動後にコマンドの「たたかう」が技名に変化し、△ボタンで発動できるリアクションコマンドが表示され、任意に技を発動できます。連携技によってはタイミングよく△ボタンを押すことでフィニッシュ技につなげることができます。また、コマンドの一番下が技名に変化する場合もあります。

バトル中のリアクションコマンド

バトル中に発動できるリアクションコマンドには様々なものがあります。△ボタンを1度押すだけで発動するものの他に、特定のボス戦などでは追加入力をすることによって、大技に発展するものもあり、成功すれば大ダメージを与えることができます。

魔法・召喚魔法

魔法について

イベントをクリアするなどの特定の行動で魔法を入手できます。入手した魔法は自動的にコマンドの「まほう」から選択可能になります(L1ボタンのショートカットでも使用可能)。ショートカットの各ボタンへの振り分けは「メニュー」の「カスタマイズ」で自由に設定できます。

<基本魔法>

ファイア	自分の周囲に炎を出します。
ブリザド	前方に向けて、冷気を放ちます。
サンダー	一定の範囲に雷を落とします。
ケアル	自分や周囲の味方のHPを回復します。

<魔法のレベルアップ>

魔法は特定のイベントをクリアしたり、バトルに勝利するなどで、より強力な魔法にレベルアップします。レベルアップ後も消費MPは変化しません。

Power Up!

召喚魔法について

イベントをクリアするなどの特定の行動で召喚魔法を入手できます。召喚魔法は不思議な力を持つ仲間キャラクターをバトル中に召喚できる魔法です。

<召喚魔法の使用>

召喚魔法を入手後に、「DRIVE」ゲージが足りている場合、コマンドの「しょうかん」が使用可能になります。「しょうかん」を実行すると、パーティーキャラクターは一時的にメンバーからはずれ、「しょうかん」によって登場したキャラクターが協力してくれます。コマンドも召喚魔法によって変化しますので、いろいろ試してみましょう。

各種装備

アビリティ

アビリティは各キャラクターが個別にもてる能力です。それぞれのアビリティは、イベントで入手したり、レベルアップによって修得します。

<アビリティの装備>
修得しているアビリティは、装備することによってその能力を発揮します。「メニュー」の「アビリティ」で、各キャラクターに修得したアビリティの中から任意のアビリティを装備できます。(装備したいアビリティのところで△ボタンを押すと簡単に装備できます。)アビリティはそのキャラクターの最大APまで装備することができます。必要なAPの値はアビリティによって異なります。最大APはレベルアップ時やアイテム、装備品等でアップします。

<アビリティの種類>
アビリティは装備しているだけで効果を発揮するものや、装備した状態で条件を満たすと発動するもの、バトル中のみ発動するもの、通常時でも効果があるものなど様々です。

武器・防具・アクセサリー

各キャラクターはそれぞれ「メニュー」の「アイテム」で武器、防具、アクセサリーを装備、変更することができます。武器、防具、アクセサリーはイベントやショップなどで入手可能です。各装備品は防御力アップや、APアップなど様々な効果があります。

アイテムと合成

アイテムの入手

敵が落とすプライズや宝箱から、回復アイテムや合成用のアイテムが入手できます。バトル中に敵が落とすプライズは、操作キャラクターが近づくとひろうことができます。また、ショップで購入できるものもあります。

アイテムの装備と使用

「メニュー」でアイテムの使用や装備ができます。バトル中などでメニューが開かないときでも、キャラクターがアイテムを装備していると使用することができます(操作キャラクター以外のメンバーは装備したアイテムを自動で使います)。装備がいっぱいの時や、バトル以外で取得したアイテムはバックヤードに保管されますが、オートリロード機能をつかうことで、自動で補充されます。ただし、バトル中は補充されず、終了後に補充されます。オートリロードは「メニュー」の「カスタマイズ」又は「アイテム」から設定したいキャラクターを選択し、それぞれのアイテムに設定ができます(△ボタンでクイック設定が可能です)。また、「カスタマイズ」からショートカットコマンドにアイテムを設定することも可能です。

<基本アイテム>

アイテム	効果
ポーション	一人のHPが40%回復します。
ハイポーション	一人のHPが60%回復します。
エーテル	一人のMPが最大まで回復します。
エリクサー	一人のHPとMPが最大まで回復します。

ショップ

フィールドにはいくつかのショップがあります。店の人に話しかけると売買ができます。ゲームが進むにつれてオープンする店や品ぞろえが豊富になる事もあります。また、各ワールドにいるモーグリからも買うことができます。

合成について

特定のアイテムを合成して、別の特殊なアイテムを作り出すことができます。合成は各ワールドにいるモーグリに話しかけることで行うことができます。「おまかせ開発」を選ぶと合成レシピを表示し、アイテムが揃っていれば合成可能です。一度合成したレシピは「アイテム合成」に登録されます。また、経験値によってモーグリのレベルがアップしたり、物語中に手に入れたレシピを解読すると、合成できるアイテムが増えます。

ワールドマップ

この画面では、移動するワールドを決めることができます。左スティックでグミシップを移動させ、任意のワールド又はグミルートを選択することができます。初めて訪れるワールドへは隣接するグミルートを通る必要があります。グミルートをクリアして、ワールド間のルートをつなげましょう。各ワールドはゲームを進めることで出現します。

ワールド　選択中のグミルート名　ルート　グミルート

STARTボタン	ジミニーメモの閲覧／セーブ
R1ボタン	ロックオン
右スティック	ロックオンターゲットの移動（一定範囲内）
×ボタン	高速移動／ワープ（ロックオンした所へ）

<グミルート>
グミルートで△ボタンを押して、「しゅつげき」を選択すると、グミメニューへ移行します。

<ワールドメニュー>
ワールドで△ボタンを押して「ちゃくりく」を選択するとワールドメニューへ移行します。
一度訪れたことのあるワールドで△ボタンを押すと、「着陸地点セレクト」を選択できます。

着陸地点セレクト

ワールド名
確認したエピソード数
ワールドのプレイ総時間
着陸地点を選択

R1ボタン、L1ボタンで「着陸地点セレクト」「エピソードリスト」が切り替わります。

エピソードリスト

グミメニュー

グミルートで△ボタンを押すと、グミメニューに移行します。グミメニューではグミコースのスタートや、グミシップの作成ができます。
「スタート」 ― 選択後に、グミシップの機体を選択し、ルートへ出ます。（ゲームを進めると、ミッションセレクトも可能になります）※詳しくはP18へ
「グミエディット」 ― グミシップの組み立て、変更ができます。※詳しくはP19へ
「ワールドマップ」 ― ワールドマップに戻ります。

グミシップ操作方法

L1・R1ボタン	カメラの操作（同時押しで180°回転）※ミッションLV3のみ
L2・R2ボタン	タイニーシップのフォーメーションチェンジ（グミシップの両サイドにつけることができるタイニーシップのフォーメーション変更）※チェンジタイプ装備時のみ
STARTボタン	ポーズメニュー（様々な設定やアドバイスを見ることが可能）
左スティック	グミシップの移動（ポーズメニューで上下移動の操作を切り替え可能）
○ボタン	ショット、（ロックオングミ装備時）長押しでロックオンし、その状態でボタンを放すとロックオングミ発射（セミオート時）。※ポーズメニューで「セミオート」と「フルオート」の切り替えが可能。「フルオート」は○ボタンを押している間はショットを連射し、○ボタンを押していない時は自動でロックオンします。ロックオン時に○ボタンを押すとロックオングミが発射します。
△ボタン	スラッシュ（スラッシュグミ装備時のみ可能）
□ボタン	タイニーシップのEXフォーメーション（アクティヴタイプ装備時のみ可能。タイニーシップが活発に動きます）
×ボタン	ローリング（グミシップの回転）※左スティックとの組み合わせで上下左右に高速回転移動

グミシップは、自動で前へ進みます。後方や左右の敵に応戦中も前に進んでいますので、後ろへ戻ることはありません。
また、ミッションレベルや、装備しているグミブロックによって操作が多少異なる場合がありますのでご注意ください。詳しくは、ゲーム内の「グミバトルアドバイス」をご覧ください。

移動画面の見方(1)

スコア
自分のグミシップ
タイニーシップ
入手アイテム
HPプライズ
敵の機体
メダルプライズ
HPゲージ
ロックオングミのチャージゲージ

HPゲージ
無くなると、「コンティニュー」「グミメニューにもどる」「ワールドマップにもどる」の選択画面になります。

ロックオングミのチャージゲージ
○ボタンを長押ししている間、黄色いゲージがたまり、ボタンを放すと発射します。
たまった量はロックオンした敵の数を表しています。

グミシップとタイニーシップ
ゲームを進めて行くと、グミシップの両サイドに小さなグミシップ（タイニーシップ）をつけることができます。攻撃、防御などの手助けをします。

ワールドマップとグミシップ(2)

スコアの見方

メダルポイント　スコアの合計
メダルレベル　倒した敵の数

スコアの合計は、メダルプライズを得た時と、敵を倒したときに入るポイントの合計です。メダルポイントはメダルプライズを集めることによってたまり、一定値までたまるとメダルレベルがアップします（アイコンと数値が変化します）。メダルレベルの数値によって、スコアに加算されるポイントが変化します。メダルレベルはアップしても敵からダメージを受けるとダウンするのでご注意ください。スコアが上がらなくても、HPがなくならなければルートをつなげることはできますが、ミッションクリアを目指す際にはスコアアップが重要になります。

移動画面の見方（2）

グミシップの左右後方に敵のグミシップが迫っているときに、画面のような「ALERT!」という警告が出ます。基本的には自動で警告表示の方向に転換して応戦しますが、ミッションLV3では任意にカメラを操作し、敵に備えます。

レーダー　アラート表示

プライズ、アイテムの入手

グミシップの飛行中に、敵を倒すとプライズやアイテムを入手することができます。

HPプライズ
HPゲージが回復します。

メダルプライズ
メダルポイントに加算されます。

スペシャルプライズ
グミブロックなどが入ったプライズです。レアな敵を倒すと出現します。

ミッションについて

一度通過したことのあるグミルートに再びチャレンジすると、ミッションが発生します。ミッション内容は様々で、ミッションをクリアすると、アイテム入手や次のミッションへのチャレンジができるようになります。

グミエディット

グミメニューのグミエディットを選択すると「FACTORY」に移行します。そこでは集めたグミブロックを使ってグミシップの組み立てができます。L1ボタン、R1ボタンで「オリジナル設計図」「スペシャルモデル」「おすすめ設計図」の切り替えが可能です。既に組みあがった機体を使用するときは「おすすめ設計図」か「スペシャルモデル」、最初から組み立てる場合は「オリジナル設計図」を選択してください。

エディット画面で、左下のモード切り替えボタンを選択するか、△ボタンを押すと、「マテリアルグミエディット」と「デコグミエディット」の切り替えができます。

マテリアルグミエディット

左下の切り替えボタン、又は△ボタンできりかえ

デコグミエディット

「マテリアルグミ」は主にグミシップのボディを作るためのグミブロックで、「デコグミ」は攻撃や様々な効果をつけるためのグミブロックです。

エディット（組み立て）

グミブロックはコストが設定されています。使用可能コストを超えないように組み立ててください。また、グミブロックの所持個数はグミシップ本体とタイニーシップで共有していますので、同種のブロックを両方で装備している場合、そのブロックの合計が所持数を超えているとタイニーシップを伴っての出撃ができませんのでご注意ください。

グミブロックのカテゴリー
現在組み込み中のグミブロック
組み込み中のグミブロックの向き
現在のコスト／使用可能コスト
グミシップの向き
SELECTボタン　サポートメモ開閉
STARTボタン　ビューワーモード開閉

エディット画面でSELECTボタンを押すと、サポートメモが表示されます。グミシップを組み立てるためのアドバイスが書かれていますので、操作に困ったときに活用してください。サポートメモでは様々な作業に応じたアドバイスが表示されますので、わからなくなったら、その場でSELECTボタンを押すと効果的です。

※機体を設計し、「設計図にメモ」を選択しても"プレイステーション 2"専用メモリーカード（8MB）には保存されませんので、本編中のセーブポイントやワールドマップでセーブを行ってください。

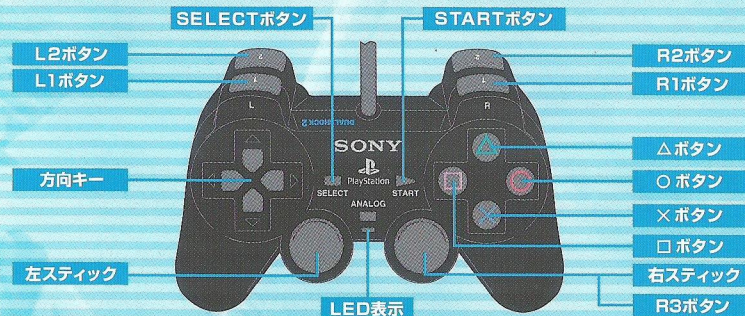
Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories

Re:チェイン オブ メモリーズ

INDEX

コントローラの操作方法

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用。ゲームをプレイしている間は常にアナログモードで、LED表示は赤色です。また振動機能のON／OFF設定は、ゲームの最初とメニュー画面のコンフィグで行うことができます。アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）以外のコントローラでの動作は保証いたしませんので、ご了承ください。

※コントローラ端子1にのみ対応

アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)

		バトル時	フィールド時	その他(モーグリショップ・ルームクリエイションなど)
L1ボタン		デッキ回転：左回転	——	ページ切り替え
L2ボタン		ストックカード解除	——	ページ切り替え
L1+R1ボタン		ストックカード使用(1～3枚)	——	——
L3ボタン		——	——	——
R1ボタン		デッキ回転：右回転	——	——
R2ボタン		ロックオン/ロックオン解除	——	——
R2ボタン+右スティック		ロックオン対象の切り替え	——	——
R3ボタン		操作キャラクターの後方に視点移動	操作キャラクターの後方に視点移動	——
方向キー	右	デッキ回転：右回転	——	(ワールドセレクト時) ワールドカード選択
	左	デッキ回転：左回転	——	(ワールドセレクト時) ワールドカード選択
	上	リロードカードへのショートカット	——	——
	下	指定カードへのショートカット(補足説明)	——	——
左スティック		移動	移動	カード、メニュー選択
右スティック		カメラ移動	カメラ移動	——
STARTボタン		ポーズ	メニュー表示	(イベント時) イベントスキップ
SELECTボタン		カードのカテゴリ切り替え	ワールドマップ表示	——
○ボタン		カード使用 (押しっぱなしで)カードリロード	キーブレードを振る ギミックを投げる (ギミックを持っている時)	決定
△ボタン		ストック&ストックカード使用 (3枚)	ギミックの持ち上げ(ギミックに近づいた時) ギミックを投げる(ギミックを持っている時) ルームクリエイション画面へ移行 (扉の前にいる時)	(ワールドマップ上で) マップの拡大縮小
□ボタン		ドッジロール(ソラ) 高速ステップ(リク)	ドッジロール(ソラ) 高速ステップ(リク)	——
×ボタン		ジャンプ、ハイジャンプ (押しっぱなしで)グライド※入手後	ジャンプ、ハイジャンプ (押しっぱなしで) グライド※入手後	——

ゲームの始め方

「キングダム ハーツ Re:チェイン オブ メモリーズ」は、主人公「ソラ」が忘却の城でカードを駆使してストーリーを進めていくRPGです。

忘却の城ではカードがすべて

本作では、様々な状況でカードが必要になります。カードには大きく分けて、フィールドを移動するための「マップカード」(P29参照)とバトルで必要な「バトルカード」(P30参照)があります。

スタートメニュー

ゲームをはじめから遊ぶときは「NEW GAME」を、セーブデータから始めるときは「LOAD」を選んでください。「NEW GAME」スタート時には、「ゲームモードの選択」、「振動機能のON/OFF」、「サウンドタイプ」の設定ができます。「ゲームモードの選択」はゲームスタート時に設定すると、途中で変更することができませんのでご注意ください。「振動機能のON/OFF」、「サウンドタイプ」はコンフィグで設定の変更ができます。
※サウンドタイプについてはP6ページの「サウンドタイプについて」をご参照ください。

セーブとロード

このゲームのセーブファイルは、"プレイステーション 2"専用メモリーカード(8MB)の容量を100KB以上使用します。MEMORY CARD差込口(1、2どちらでも可)に、"プレイステーション 2"専用メモリーカード(8MB)を差し込んだ後、セーブやロードを行ってください。※セーブはホール(P25)か、ルームクリエイション(P24)時にセーブポイントが出現するマップカードを使用するなどで可能になります。

コンティニューとタイトルにもどる

バトル中、ソラのHPが無くなると「コンティニュー」/「タイトルにもどる」の画面になります。「コンティニュー」はそのマップに入った最初の状態から再開できます。「タイトルにもどる」はタイトル画面に戻ります。

ゲームの進め方(1)

ワールドマップ

ワールド内でSELECTボタンを押すと、ワールドマップが開きます。各ルームのつながりや、イベントルームの確認など様々なことが行えます。

※ルームクリエイション(P24参照)

ルームクリエイション条件の確認

ルームにカーソルを合わせ、○ボタンを押すと確認できます。

イベントルーム

イベントの起きるルームです。イベントを見ることで物語が進んでいきます。

入室前ルーム

ルームクリエイションすることのできるルームです。

選択しているルーム名

※ワールドのスタートルームとゴールのルーム、ルームクリエイションしたルームのみ表示されます。

現在ソラのいるルーム

フィールドマップ

フィールドには移動のためのジャンプ台やはしごの他に、キーブレードで叩いたり、ソラが乗ることでプライズなどが出現する事もあります。いろいろな物に触れてみましょう。

ハートレス

触れることでエンカウントが発生し、バトル画面へ移行します。

扉

△ボタンを押すことでルームクリエイション画面へ移行します。

ルームの縮小図

赤の矢印
…通過したことの無い扉
黄色の矢印
…イベントルームへの扉
青色の矢印
…通過したことのある扉

フィールドで入手可能なプライズ

HP回復

モーグリポイント

左スティックを壁の方向に倒しながら×ボタンでジャンプすると高い所にぶらさがることができます。

フィールド上の敵をキーブレードで叩くか、タル等を投げつけると、バトル開始時に敵が気絶状態などの状態になり、有利にバトルを進めることができます。

ルームクリエイション

フィールド上の扉の前に行くと△マークが出現します。△ボタンを押すと、ルームクリエイション画面に移行します(×ボタンでフィールド画面に戻ることができます)。

すでに開いている扉に対して同様の行動をすることにより、何度でもルームクリエイションをすることができます。レベルアップをしたい場合に、わざと敵が多く出現するマップに作り変えたり、セーブポイントが出現するカードを使用してセーブをするなど、状況に合わせて使い分けましょう。

ノルマ

ルームクリエイションをするにはノルマを達成する必要があります。
「スペシャルドア」(下記参照)では固定のノルマが、それ以外の扉では、示されたノルマに従ってカードを使用すると扉を開けることができます。(ただし、"ノルマ「0」"は、カード「0」でのみ開けることができ、"ノルマ「9」以上"は、カード「9」か「0」で開けることができます。また、カード「0」は、スペシャルドア以外の"ノルマ「0～9」"全てに対して使用可能です)スペシャルドア以外の扉のノルマは自分がその部屋に入る時に使用したカードの数字によって決定されます。(ルームクリエイションによって入った時に使用したカードの数字+1 以上が、その部屋の扉のノルマとなります)

 その色に対応したカード

 表示されているものと同じカード

 表示されている数字以下のカード

 複数のカードを使用し、合計値を表示された数字より上にする

 表示されている数字以上のカード

 表示された数字と同じ数字のカード

右のような「スペシャルドア」では、ノルマが複数用意されていることがあります。※ノルマが複数ある場合は一度消したノルマはフィールド画面に戻っても復活しません。(ワールドを抜けた場合は復活します)

ワールドセレクト

ここでは次に進みたいワールドを選択することができます。

ホール

フロアとフロアの間には、ホールがあり、ここではセーブなどが行なえます。
※フロアを移動するとルームクリエイション条件がクリアされます

ドナルドやグーフィーに近づくと△マークが出現し、△ボタンを押すと彼らの話を聞くことができます。

ワールドワープ

ワールドワープ画面では今までに通過したことのあるワールドの移動ができます。カーソルで移動したいワールドを選択し、○ボタンで決定します。

メニュー

フィールド画面でSTARTボタンを押すと、メニュー画面が開きます。メニュー画面では、デッキのチェックなど様々なことができます。※詳しくは、各項目の解説ページをご参照下さい。

デッキチェック (P28参照)
デッキのカスタマイズなどができます。

ワールドマップ (P23参照)
現在位置やルームクリエイションに必要なノルマを表示します。

マップカード (P29参照)
現在所持しているマップカードの確認ができます。

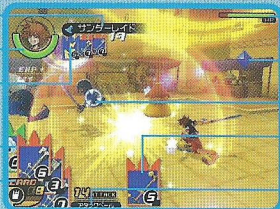
ワールドカード (P29参照)
現在のワールドや、クリアしたワールドを表示します。

ステータス (P29参照)
ソラの各ステータスが確認できます。

ジミニーメモ
旅の記録「ジミニーメモ」を読むことができます。

コンフィグ
ゲームの設定を変更します。

バトル画面の見方

フィールド画面でハートレスに触れるとバトル画面へ移行します(イベント後にバトル画面へ移行することもあります。)バトル中にはカードやプライズを入手するチャンスがあります。

基本操作

バトル中は○ボタンでカードを使用、×ボタンでジャンプができます。L1ボタン又はR1ボタンで画面左下のカードリボルバーを回転させて使用するカードを選択することもできます。(L1ボタン又はR1ボタン長押しで高速回転)※コンフィグでボタン配置を変更できます。

使用したカードが無くなることはありませんが「フレンドカード」・「ギミックカード」(P30参照)のみバトル終了後消滅します。

カードの補充

カードを右図の様なリロードカードに切り替え、○ボタンを長押しすることでカードを補充することができます。※ストックした先頭のカードや一部のカードを除くカードが残っている状態でもリロードは可能なので、手持ちのカードが無くなる前にリロードしておくのも戦略のひとつです。その場合に、L1ボタン又はR1ボタンを長押しすることで、リボルバーの回転がリロードカードのところで一旦止まりますので、すばやくリロードをすることができます。また、方向キーの上を押すことでも瞬時にリロードカードに切り替えることが可能です。

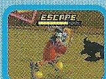
カテゴリーチェンジ

バトル中にSELECTボタンを押すことでエネミーカードに切り替えることができます。

ドッジロール

□ボタンを押すことでソラが進行方向に前転し、緊急回避的な行動ができます。(左スティックと組み合わせて使用することもできます)

エスケープ

バトル中に画面端のエスケープゾーン(バトル開始直後のソラの前方部と後方部)で外へ向かって左スティックを倒し、ゲージをためるとバトルから逃げることができます。※一部ボス・イベントバトル等は除く

カードストック

カードを△ボタンで選択することによって、カードストックをすることができます。ストックしたカードはL1ボタンとR1ボタンを同時に押すことで発動し、3枚ストックした場合は、△ボタンを押しても発動します。ストック技を覚えていない時は、3枚それぞれの連続攻撃になりますが、覚えている場合はストックしたカードの種類や合計値によって、ストック技が発動します。(ストックしたカードの右に合計数値、上に技名が表示されます。)ストック技はイベントやレベルアップ、宝箱を開くなどで覚えることができます。※エネミーカードとギミックカードはストックすることができません。

カードブレイク

カードには0~9の数字があります。敵が出したカードの数字より、大きい数字のカードを出すことにより、敵からの攻撃を無効にし、さらに反撃する「カードブレイク」をねらうことができます。逆にプレイヤーが出した数字より、敵の数字が大きい場合は攻撃が無効になり、敵の攻撃を受けてしまいます。※0のカードは後から出すことによって、どんなカードでもブレイクすることができます。ただし、0のカードを出した後に敵からカードを出されると逆にブレイクされてしまいます。

プライズとカード

敵を倒したときに、様々な種類のプライズやカードが出現します。敵を倒した際に出現する経験値プライズは、色や形によって取得経験値が異なります。

<プライズ>

 HP回復

 経験値

 モーグリポイント

 プレミアプライズ

 ルーレットプライズ

<カード>
敵が落とすカードにはマップカード、エネミーカードなどがあります。

※ルーレットプライズはルーレットルーム内でのバトル後に高確率で入手できます。※それ以外のルームでは稀に入手。

プレミアボーナス

敵がごく稀に落とすプレミアプライズを拾うか、ルームクリエイション時にプレミアルームを作ると、バトル中にプレミアプライズを入手する確率があがります。プレミアプライズを取得すると、バトル終了後にプレミアボーナス画面へ移行します。バトル中に使用したカードの中から1枚をプレミア化することができます。プレミア化することでそのカードのCPを下げることができます。※プレミア化されたカードはコストが下がりますが、一度使用するとそのバトルではリロードされません(特殊なカードを使用時は除く)。ただし、ストックの2、3枚目に使用するとリロードされます。

レベルアップ

プライズを拾って、経験値が一定まで溜まるとレベルアップします。レベルアップしたバトルの終了時に、3つのボーナスから1つを選択する事ができます。

- HPアップ ➡ ソラの最大HPがアップします。
- CPアップ ➡ ソラの最大CPがアップします。
- ストック技 ➡ 現在ソラが覚えることができるストック技を覚えます。

HP ➡ ソラの体力　　CP ➡ (P28参照)

デッキチェック

デッキ編集
選択しているデッキの内容を編集できます。(※詳細は下記に記載)

デッキセット
装備するデッキを選択します。

ショートカット
バトル中にショートカットボタンで使えるカードを選択します。

デッキクリア
選択したデッキのカードを全て外します。

装備バトルカード数/所持バトルカード数

装備中のデッキ

使用CP/最大CP

デッキ内カード数/最大カード数

カードデリート
所持カードを捨てることができます。(デッキに装備されているものや、一部のエネミーカードは削除できません。)

デッキネーム
デッキの名前を変更できます。

※バトルカードは最大所持枚数が決まっているので、新しいカードを入手するためには不要なカードを捨てるか、モーグリショップでポイントに換えるなどで空きを作っておきましょう。

デッキ編集

ここではデッキの編集をすることができます。バトルを有利にするためには、最大CPやカードの枚数が99枚を超えないように工夫してデッキを組みましょう。なおデッキの最大CPはソラのレベルアップ時にあげることができます。

CPとは、カードのコストをあらわす数字です。レベルアップ時にソラの最大CPをアップしておくと、多くのカードを持つことができます。

L1ボタン	カードイン画面
R1ボタン	カードアウト画面
L2・R2ボタン	デッキの切替
SELECTボタン	カードの整頓
□ボタン	ストック技リストを表示

カードリボルバーの順は、デッキの左上からの順になっているので、あらかじめ使いやすい様に並べることも可能です。

カードイン

デッキにカードを追加します。R1ボタンでカードアウト画面に切り替わります。

選択しているバトルカードのCP

選択しているバトルカードの各数字とそれぞれの枚数

選択しているバトルカードの説明

※カードの詳細はメニュー画面のジミニーメモで確認することができます。

カードアウト

デッキからカードを外します。L1ボタンでカードイン画面に切り替わります。△ボタンでカードの並び替えができます。

マップカード

ここでは現在所持しているマップカードの確認ができます。

所持マップカード枚数/所持可能最大カード数

選択しているマップカードの各数字とそれぞれの枚数

選択しているマップカードの説明

所持しているマップカードの色別の各総数

※マップカードは最大99枚持つことができます。所持枚数が99枚になった時点から敵が落とさなくなりますので、手に入れたいカードがある場合はあらかじめ不要なカードを削除しておくと効率的です。(削除は不要なカードを選択し、更に不要な数値を選択します。○ボタンを押すと削除画面に移行します)

ワールドカード

現在のワールドや、クリアしたワールドを表示します。

現在いるワールド

カーソルで選択し、○ボタンを押すと説明画面に移行します。

選択しているワールドカード

訪れたことがあるワールドは、「F1」「F2」という形で表示され、まだ訪れていないワールドは、「F1」等の表示がありません。

ステータス画面

ここではソラの各ステータス、使用できるストック技、次のレベルに必要な経験値などが確認できます。またストック技を選択すると、そのストック技の効果、使用方法なども確認できます。

レベル：現在のレベル
経験値：現在の経験値
次のレベルまで：次のレベルアップに必要な経験値
HP：現在のHP/最大HP
最大CP：現在のカードコスト最大値
装備デッキ：装備しているデッキ名称
フレンド：そのワールドで仲間になるフレンド

カードの種類

バトル用カード

アタックカード
キーブレードを振って攻撃する基本的なカードです。連続して使用することで攻撃を繋げることもできます。

フレンドカード
ソラが仲間キャラクターに力を借ります。

マジックカード
召喚キャラクターを呼び出したり、魔法を使用します。

アイテムカード
ソラがアイテムを使用します※一度使用すると、バトル終了時までリロードできません。

エネミーカード
バトル内で特殊な効果を発動するカードです。効果の持続はカードによって様々となっています。また複数のエネミーカードを同時に使用することはできません(エネミーカードを使用中に他のエネミーカードを使用すると、効果が上書きされます)。

ギミックカード
一部のボス戦のみで入手・使用可能な特殊なカードです。

プレミアカード
バトル終了後のプレミアボーナスで手持ちのカードをプレミア化するか、ショップなどから入手可能です。

フィールド用カード

マップカード
ルームクリエイション時に使用します。

ワールドカード
ワールドセレクト時に使用します。

モーグリショップ

モーグリの絵柄のマップカードを使用するとモーグリショップに行くことができます。ここでは所持しているモーグリポイントと引き換えにカードパックを購入することができます。また、手持ちのカードをモーグリポイントに換えて、ポイントと引き換えにカードパックを購入することも可能です。

所持カードをポイントに換える場合

所持しているモーグリポイント

選択したカードと引き換えられるモーグリポイント

所持ポイントでカードを購入する場合

ポイントが高いパックほどレアなカードが入手しやすくなります

赤…アタックカードのパック　緑…アイテムカードのパック
青…マジックカードのパック　赤・青・緑…左記3種類の混同パック

リク編

Reverse-Rebirth (リヴァース・リバース)

一度本編をクリアすると、"Reverse/Rebirth"が遊べるようになります。
(「ニューゲーム:リク」を選択すると、スタートします。)

※ここでは、デッキが各階ごとに固定のため編集ができないなど、一部本編とシステムが異なります。

バトル

ストーリーが進行するとリクが変身できるようになります。左上にDP(ダークポイント)が表示され、これが一定以上溜まるとDモードに変身します。Dモードに変身すると攻撃力などがアップします。

DPの増減について

<Dモード前>
カードブレイクやスピードブレイク(素早くカードブレイクする)に成功した時、ダメージを受けた時に増えます。カードブレイクされると減ります。
<Dモード中>
カードブレイクされたり、ダメージを受けると減ります(増えることはありません)。
DモードのDPのMAX値はレベルアップの際に上げることができます。

レベルアップ

レベルアップ画面も本編とは異なります。

リクの攻撃力がアップします

リクのダークポイントがアップします

カードデュエル

敵が出したカードと同じ数字のカードを出してから△ボタンを押すと、そのカードを使った敵と1対1のカード対決を行います。「CARD DUEL!」のメッセージが表示された後に、敵は次から次へとカードを出してくるので、それをカードブレイクしていきます。制限時間内に一定枚数以上のカードブレイクに成功すると必殺技が発動します。対決中にカードを出すのが遅れると「TOO SLOW!」と表示され、対決が終了します。

SQUARE ENIX®

株式会社スクウェア・エニックス

故障かな？と思ったら

解説書に従って操作しても正常に動作しない場合、まず以下の点をお確かめください。

①画面が出ない

●MAIN POWER(主電源)スイッチは入っていますか。●テレビの電源の入れ忘れは？

②画面は出るが操作できない

●コントローラ[アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)]の接続は正常ですか。

●ご使用になっているコントローラは、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)ですか。

③データをセーブできない

●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)は正しく接続されていますか。

●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の空き容量は十分にありますか。

④データをロードできない

●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)は正しく接続されていますか。

●セーブしたデータはありますか。

⑤ロードできるが正常な動作をしない

●セーブデータが壊れてしまった可能性があります。そのデータは削除してください。

⑥プレイ中にゲームが途中で止まってしまう

●ディスクの読み込み面(裏面)に汚れがついている場合はメガネ拭き等のやわらかい布で中心部から外周部に向かい放射状に汚れを拭いてみてください。

●お客様のお取り扱いにより生じたキズ等の場合、サポートできないケースがありますのであらかじめご了承ください。

上記以外の理由で正常に動作しない場合は、弊社インフォメーションセンターまでご相談ください。

【1】発売から年数を経た商品につきましてはサポートできない場合がございます。

【2】いったん消失してしまったデータ、及び不正な手段により改変されたデータにつきましては、サポートを行っておりませんので、あらかじめご了承ください。

お問い合わせ先は　スクウェア・エニックス　インフォメーションセンター

PHONE 0570-003-399 (PHSからご利用の場合は03-5333-1860)

■受付時間：月～金　11:00～19:00　(土・日・祝日および弊社指定休日を除く)

※通話料金はお客様のご負担になります。

※ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

ホームページ　**http://www.square-enix.com/jp/**

製品の仕様は予告なく変更する場合がございます。あらかじめご了承ください。

本製品は2007年3月29日に発売された同一タイトルと同一内容であり、ゲーム内容等は発売当時のものです。

ディズニーホームページ　**http://www.disney.co.jp/interactive/**

M 55020~1

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

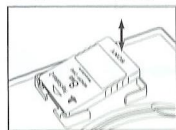
●このディスクは日本国内仕様(NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY)の"PlayStation 2"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)でご利用される際に、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクとメモリーカードの取り出し／収納方法

ディスクやメモリーカードを取り出し／収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

●ディスク

取り出し PUSHボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。
収納方法 ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

●メモリーカード(別売)

取り出し 右端から持ち上げてください。
収納方法 △印の面を上にして、端子側を斜めに差し込み、右端を押し込んでください。

SLPM 55020~1

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II
Final Mix

INDEX

※ゲーム内のいくつかのシーンに、演出としてノイズが入ることがあります。予めご了承ください。

Re:Chain of Memories はP20へ